no.516
1996年 4/15
アミューズメント通信
APRIL 15, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ「サンシャイン・ナンジャタウン」に

VRゲーム導入

HMD利用の「ファイヤーブル」

東京・池袋のサンシャインシティ内に六月オープンするナムコのテーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」に、VRアトラクションとして「ファイヤーブル」(仮称)が設けられることが明らかになった。CG映像とHMD(ヘッドマウンテッド・ディスプレイ)を利用するもので、四人用キャビンを数台並べるもよう。

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は「ナンジャタウン」開設について、昨年十一月に発表した(本紙第509号参照)のに続き、二月二十八日に東京プリンスホテルでレセプション方式で「ナンジャタウン」の概要を明らかにした。それによると「ナンジャタウン」は五つの街区からなり、昭和三十年代の街並みを再現することで、日本の新しいテーマパークのあり方を示す――とのこと。

「ナンジャタウン」では同社開発の新しい十五のアトラクションが、これら五つの街区に設けられる。うち基地の街「ナンダーバード」にVRアトラクション「ファイヤーブル」など、五つの参加型施設が設けられる。

賑わいとぬくもりの街「福袋商店街」にも六施設が設予定されており、二人乗りの蚊取ライド「蚊取り大作戦」(仮称)や相撲カート「福招き大相撲大会」(同)など予定。

また、奇跡と福音の街「マカロニ広間」には、コイン投げライド「トレビヴァンジェーロ」(同)など四施設がある。

他の二街区は、中心となる「ナンジャコア」と「ゴースト十三番地」で、後者は当初一部のみオープン、二期に本格オープンする予定。

二月二十八日に開かれた「ナンジャパーティ」には報道関係者ら約五百人を前に、中村社長が挨拶、ナムコの経営などについて次のように語った。

――経営判断を下すには①「人間は遊ぶ存在である」というホモ・ルーデンスの人間観、②二十一世紀は精神性の時代だとする考え、③第五次を情緒産業とし、高次の産業ほど高い付加価値を生むこと、の三点がある。

ナムコは昭和三十年、資本金三十万円、従業員三人でスタートし、今日に至っているが、十年ごとにテーマを決め、三十年代「木馬からモノレールまで」、四十年代「お子さまの夢を育てる」、五十年代「遊びをクリエイトする」、六十年代「遊びは文化である」と位置づけてきた。平成四年には「楽しむ」から「もてなす」エンタテイメントの手応えを確めるべく「ワンダーエッグ」を誕生させた。

――これはテーマパークとして地域に根ざし、新しい文化、ファッションを作りたいとするもの。「ワンダーエッグ」の四年間に培ったテーマパークのノウハウと四十年の社歴を元に、今回「ナンジャタウン」として新たに提案することになった。

また三越の坂倉芳明会長が祝辞を述べ、「サンシャインに人を魅きつけるには水族館、展望台でも無理な時代となった。そう考えていた三年前ナムコが頭に浮んだ。中村氏とは創業以来の長い付き合いがある。そこで三越のフロアを全部提供するからどうか、と持ちかけ今回のテーマパーク開設に至った。私はナムコの遊びの精神に共感している。ナンジャタウンが遊び心を持ちながらライフスタイルを作る時代にふさわしい場所となるよう願っている」と語った。

ナムコは二子玉川の「ワンダーエッグ／たまご帝国」の用地が、今年六月までの期限付き借地となっており、当初今年四月で終了する予定だったが、あと約三年間(九九年四月まで)延長することになったことも明らかにした。

写真は「ナンジャパーティ」で、上は中村雅哉ナムコ社長(中央)ら関係者。下は蚊取りライド(左)、相撲カートの実物紹介のようす

セガ社「サターン」

新型を2万円で

42%の大幅値下げを発表

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は三月七日、家庭用32ビット機「サターン」のニューモデルを三月二十二日から二万円で発売する、と発表した。同日、㈱ソニー・コンピュータエンタテイメント(SCE、本社東京、徳中暉久社長)も「プレイステーション」にこれまで別売だった付属品を付けて二十八日から約二万五千円で発売することを明らかにした。

いずれも九四年十一、十二月以来二百二十万台以上出荷しており、さらに一段と普及率を高めることにより、任天堂が六月二十一日から二万五千円で発売する64ビット機「ニンテンドー64」に対抗するもの。とくにセガ社は四二%もの大幅値下げを実施するため、国内家庭用市場に大きな衝撃を与えた。

セガ社ではこれまでの販売実績から、ユーザー層の幅が広がりを見せていることから、デザインを一新、改善するとともにコストダウンを図ったと説明。基本仕様は同じで、内部回路をスリム化、アクセスランプ削除、ボディの一体成形化など低価格化を進め、これまでの三万四千八百円から一万四千八百円値下げすることにした。

SCE「プレイステーション」がオープン価格ながら、実勢価格二万五千円なので、「サターン」はこれまで価格面で不利だったが、一挙に有利に転じた。一方SCEではこれまで別売にしてきた操作盤二個、メモリーカードなどの周辺装置(四千五百円相当)を付属してキャンペーン価格二万四千八百円で発売することにし、事実上四千五百円値下げした。

セガ社、SCEともこれら値下げにより、今年中にそれぞれ累計五百万台の出荷を予定している。しかし32ビット機では二万五千円が「コストダウンの限界点」とも言われており、それより低価格の二万円で一挙に勝負に出たセガ社の動きが注目されている。

新型「サターン」

トーゴ「メガコースター」

走行テスト公開

きりもみ回転走行に特徴

㈱トーゴ(本社東京、山田數夫社長)は同社ローラーコースター「メガコースター」の公開走行テストを二月二十一～二十三日、同社コースターを委託製造している㈱赤原鉄工所(本社千葉、赤原英雄社長)の敷地内で行ない、これに遊園地関係者ら約二十名が集まった。

同機は国内では、東京の都市博会場に初登場する予定だったが、同博が中止となったため、国内の遊園地業者にPRすることができなくなった。このため公開走行テストを行ない、実際に見せて導入への検討をしてもらおうということになったもの。なお設置予定は決まっていないが、いくつか商談は進められているとのこと。

「メガコースター」は、ら旋状に大きく三百六十度のきりもみ回転走行する"ハートラインロール"コースが設けられているのが特徴で、設置場所や要望に応じて複雑な形状やさまざまな宙返りにも対応できるよう設計されている。

一号機は米国のテーマパーク「シックスフラッグス・グレートアドベンチャー」(ニュージャージー州ジャクソン)に「バイパー」の名称で設置され昨年六月営業運転を開始(本紙第499号参照)。続いて二号機が米国ラスベガスのカジノホテル「ニューヨーク・ニューヨーク」に、今年十二月オープンの予定となっている。なお富士急ハイランドでオープン予定の同社製コースター(同第514号参照)は、「メガコースター」の装置や車両を使っているが、富士急の要望でコースが異なり、回転のないスタンダードタイプとなっている。

公開テストで山田社長は、「遊園地でコースターがトップの人気となっているのは、ストレス発散に適しているからだ。私たちは常に、どうすればより大きな感動を与えられるか、リピーター確保につながるかを考えている。なお木製は鉄骨製に比べメンテナンス費用が三倍高く、吊り下げ式はコストが高くつくので、いずれも開発する予定はない」と語った。

「メガコースター」の本体価格は六～七億円となっている。なお現在、同社製コースターは国内四十四基を含め世界で合計五十基が稼働しているとのこと。

公開走行テストした「メガコースター」とトーゴの山田數夫社長

兵庫県協、定時総会

内田会長、尾上代行で

阪神大震災からの復興を事業計画に

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸、尾上道郎会長代行、会員六十四社）は二月十九日、神戸市内の産業振興センターで第十二期定時総会を開き、新会長に内田徹雄氏（㈱レジャーシステム）を選任した。同総会には委任二十一社を含む四十八社が出席した。

司会の松村芳樹副会長から、阪神大震災以後一年間の困難だった協会運営の経緯について説明があった。続いて挨拶に立った尾上会長代行は、「大震災後は不景気も重なり業界は低迷しているが、被災地の私どもとしてはそんなことを感じる余裕もない一年だった。今なお営業を再開していない会員や再開したものの客が戻らず苦戦している会員がいるという状況にありながらも、ようやく総会を開くことができた。私どもは今年を復興元年とし、被災地域のＡＭ産業の再生と新しい街づくりのために努力していきたい」と語った。

同協会では阪神大震災のため、昨年の定時総会は文書総会となった。これは役員が会員を直接訪問し、見舞金とともに総会議案書を手渡し、あるいは遠方の会員には郵送で送付し、承認を得たもの。なお前回総会で行なうはずだった役員改選だけは、今回に延期した。

議案審議は尾上会長代行が議長となり、第十一期（九五年十一月末まで）事業報告案、決算案、十二期事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

その中で昨年の新入会員として、㈱アタック、㈲アミューズメントタカ、コナミ㈱、㈱サンエース、㈱日本ビーエムシー、メディア商事㈱、ユウアンドユウ、㈱ユウビス、㈱ユーテックの九社が報告された。

また同協会へ寄せられた見舞金八百三十三万円は別会計に計上し、うち会員への見舞金三百三十六万円のほかＡＯＵ全国大会と兵庫県協の決起懇親会に約百万円を支出し、約三百九十万円を残した。なお会員への見舞金はこれとは別に、同協会の会計からも八十四万円を支出している。

事業計画については、大震災からの復興を第一義とし、「より多くのＡＭ施設がより早く営業の再開または活性化できることへの助力」を基本方針に掲げ、そのための情報収集、営業状況調査、残った見舞金の有効利用などを挙げている。

役員改選については、理事会提案の候補者二十名が異議なく承認された。その結果、副会長の内田氏が新会長に就任したほか、西山清治前会長が副会長に、原田伸一氏（コナミ㈱）が理事に、また田中保夫氏（㈱ジェイアールイー）が監事となったのが新任で、それ以外は再任となった。なお尾上会長代行は、会長職の実務担当として引き続き「会長代行」という肩書となっている。改選が一年延期されたため、新役員の任期は一年となる。

懇親会で内田会長は、「健全営業を基本に協会の繁栄をめざし、会員の融和を図りながら組織拡充に努力していく」と挨拶した。

来ひんとして県警生活安全企画課の中村尚史警部が「新風営法が施行されて十一年たち、同法の趣旨が協会員には定着している。大震災にめげず、今後も健全営業を続けてほしい」と述べた。また県防犯協会連合会の中辻務専務、㈶兵庫県青少年本部の丹野宏幸課長からも挨拶があった。

西山前会長の労をねぎらい、内田会長から花束と記念品が贈られた。乾杯の音頭は大阪府協の川楠俊太郎会長がとった。

写真は兵庫県協総会で、上は尾上道郎会長代行、右上は内田徹雄会長、右は県警の中村尚史警部。下は総会のようす

テクモ、3月期

2年連続赤字に

家庭用開発の遅れなどで

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は三月八日、九六年三月期（単独、連結とも）が二年連続赤字になるとの下方修正を発表した。

修正後の九六年三月期単独業績予想では、売上高が前年比一五・六％増の七十億円で、昨年十一月での業績予想と同じだが、経常損益では五億五千万円の赤字（前回予想六千万円の黒字）、当期損益も七億五千万円の赤字（同五千万円の黒字）と、二年連続の赤字が見込まれることになった。

連結業績予想も、売上高が前年比一四・五％増の七十一億円と、昨年五月での業績予想と同じだが、経常損益では五億八千万円の赤字（前回予想六千万円の黒字）、当期損益も七億八千万円の赤字（同五千万円の黒字）と、二年連続の赤字が見込まれることになった。

同社では国内家庭用の売上高が、当初予想の十四億四千万円に対し一億八千万円しか見込めないことから経常赤字になると説明。これはＳＦＣ用ソフトの代わりに予定した32ビット機用ソフトのうち「刻命館」が開発の遅れで次期へ操り越しになったことなどによる。

さらに九五年三月期に続いて米国子会社についての投資損失引当金の積み増しを行なうことから当期損失が増える見込みとなった。連結での最終赤字は前年の十億円よりやや縮少する予定。

ＳＭＥがアイマックス社の

大画面3Ｄ映像

10月、新宿新南口に開設

㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（ＳＭＥ、本社東京、松尾修吾社長）はこのほど、カナダのアイマックス社（本社トロント、ロバート・コリガン社長）の大型立体映像システム「アイマックス3Ｄ」（三百七十席）を新宿新南口に出来る複合商業施設「タカシマヤ・タイムズスクエア」に導入、十月上旬にもオープンすると発表した。初期投資額は約十億円。

導入する「アイマックス3Ｄ」のスクリーンの大きさは縦十八㍍、横二十五㍍、全体の床面積は千六百六十一平方㍍。今秋開業予定の「タカシマヤ・タイムズスクエア」Ａ棟のうち十二—十四階の一部に設けられる。日本では大阪の「サントリーミュージアム天保山」の「アイマックスシアター」（四百十席）に次ぐ規模となる。

当初予定ソフトはアイマックス社と米国ソニーの系列会社の共同制作した「ブルーオアシス」など二本。観客は液晶シャッター方式の眼鏡を使って、巨大スクリーンの立体映像を楽しむ。この種のアトラクションについては米国ソニー社が昨年三月、アイマックス社の巨大画面映像システムの独占的販売に関する三年間の契約を結んでいるが、ＳＭＥが日本で直接導入したりするのは初めて。

アイマックス3Ｄに使う眼鏡

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月1日〜15日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、ＡＭ業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

三月六日＝「オートバイゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、8-22336、63-40327。「外部ボリューム制御機能付き音源チップ」、㈱ハドソン（北海道）、セイコーエプソン㈱（東京）、8-22337、4-284988。「外部音声信号入力端子付き内部ミキサーを含む音源チップ」、同、8-22338、4-284989。「複数音源出力部を内蔵する音源チップで構成されるコンピュータゲーム装置」、同、8-22339、4-284990。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、8-22340、6-50020。

三月十三日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、8-24736、4-72680。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、8-24737、1-185449。「スロットマシンの入賞制御方法」、同、8-24738、1-138290。「ゲームソフトサービスシステム」、任天堂㈱（京都）、8-24766、61-173372。「ワイドスクリーン」、コナミ㈱（兵庫）、8-24767、2-169288。「ＣＡＴＶ用ゲーム機」、原田工業㈱（東京）、8-24768、62-122300。

実用新案出願公告

三月六日＝「遊戯機械」、㈱ナムコ（東京）、8-7904、1-72997。「ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、8-7905、2-1920。「携帯用電子ゲーム器」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-7906、2-103931。「疑似立体映像装置を用いた模擬銃遊戯機」、同、8-7907、2-93235。「ビデオゲーム用ハンドル装置」、㈱タイトー（東京）、8-7908、1-64782。「ジョイスティック」、コナミ㈱（兵庫）、8-7909、2-127611。「テレビゲーム機用メモリカートリッジ」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、8-7910、1-134966。「テレビジョン型ゲーム機」、㈱イーグル（東京）、8-7911、3-41304。

特許出願公開

三月五日＝「遊技機用のホッパー装置」、共和技研㈱（埼玉）、8-57113。「遊戯装置」、㈱シグマ（東京）、8-57148。「カプセル払出装置」、コナミ㈱（兵庫）、8-57149（請）。「射的ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-57150。「テレビゲーム機用のコントローラ」、サミー工業㈱（東京）、8-57153。「将棋ゲーム装置及び将棋盤」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-57154。「遊戯用水槽」、日立造船㈱（大阪）、8-57155。

三月十二日＝「抽籤ゲーム装置」、マルカ㈱（東京）、8-66511（請）。「クレーンゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-66555。「ゲーム機のステアリング装置」、同、8-66557。「占いゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-66556。「ゲーム用カセット」、今井進（東京）、8-66558。「競走ゲーム装置」、小林邦巌（千葉）、8-66559。「ゲーム機用リモコン」、ホリ電機㈱（神奈川）、8-66560。同、8-66561。「移動体の遠隔制御装置」、コナミ㈱（兵庫）、8-66564（請）。

登録実用新案

三月八日＝「動態に於ける射撃訓練と遊戯の得点数を検知する構造」、ペイージェン・リウ（台湾）、3021717。

ＳＣ遊園、通常総会

少年客の接し方重点に

景品あっせん手数料は4年連続の減少

日本ＳＣ遊園協会（ＮＳＡ、事務局東京、内田博会長、正会員八十七社）は二月二十一日、千葉・幕張メッセ会議場で第十一期通常総会を開き、予決算案などを承認した。昼食会を兼ねたもので、委任二十一社を含む正会員七十八社のほか、賛助会員十八社が出席した。

内田会長は、「ロケの売上げは依然低迷が続いているものの、全体の景気が持ち直しつつある気配を自社ロケを見ても感じるようになった。これまで機械をできるだけ買い控えてきたが、そろそろ攻勢に転じてもよい時期に来ているのではないか」と挨拶した。

今年も㈳青少年育成国民会議への寄付金贈呈があり、内田会長から国民会議の上村文三専務に小切手（七十万円）が手渡された。

議案審議は内田会長を議長として進められ、第十一期（九五年十二月末日まで）事業活動報告案、収支決算案、十二期事業計画案、予算案がいずれも原案どおり承認された。

うち事業報告の中で内田会長は、「昨年初め、風営法で言う〝店舗〟を〝区画施設〟と解釈しＳＣロケを規制対象から外してほしいと参院地方行政委員会に陳情を始めたが、阪神大震災やオウム事件などで中断した形になってしまった。警察庁は、ＳＣロケでは賭博はないが補導の事例が時々あるので規制を外すわけにはいかないと言っているため、時期を見て再び陳情活動を始めたい」と語った。

事業計画については前期とほぼ同じ内容だが、とくに「少年客に対する接客能力の開発と研修」の予算を確保したとの説明があった。

また共同購入事業による幹旋手数料は九二年以降減少し続けており、九五年も前年比一九％減の決算となった。予算はさらに八％減額して計上している。

議案審議終了後、いじめ問題に関する特別委員会（山本隆司委員長）から、「いじめ問題への対応の一環としてポスターを作成する。その内容は困っている子どもの相談ＳＣロケの健全イメージをアピールするものとしたい」との報告があった。同協会では「いじめ問題への対応を少年非行の抑制ととらえ、この活動を継続し成果を挙げていくことが、風営法からＳＣロケを外す陳情を押し進めるための布石となる」としている。

このほか海外視察（昨年は阪神大震災により中止）について、欧州ツアーを六月に実施することになった。

ＮＳＡ通常総会で、上は国民会議上村専務に寄付金を贈る内田博会長

ＪＡＭＭＡ・ＭＫ部会

ＣＧゲーム主流に

セガ社小形氏が今後の展望

ＪＡＭＭＡのマーケティング部会（川楠俊太郎部会長）は二月二十二日、幕張メッセ国際会議場で第五十五回会合を開き、ＡＯＵエキスポ96での出展傾向について情報交換した。二十五社三十一名が出席した。

会合ではシグマの真鍋勝紀社長とセガ社の小形武徳専務がそれぞれの考えなど述べた。うち真鍋氏は、「過去十年間大きく成長したＡＭ業界だが越えねばならないハードルが次々と出てきた。例えばバーチャファイター3を可能にする技術は大変優れているが、それをどうゲームに採り入れるかが課題だ」とし、「オペレーターは機械に頼っていてはだめで、常に新鮮に保つ運営ソフトが大事だ」とする持論を語った。

小形氏は、「ＣＧゲームが主流になる時代を迎えた。ＴＶゲーム機は4ビットから32ビットまでくるのに十五年かかったが、ＣＧゲームは三年目で真価を発揮する段階に入り、あと十年は主流を保つ。ＣＧゲームは高額とされてきたが、コストダウンが進み、さまざまなゲームを出せるようになった。モデル2は当初完成品だったが、今後はソフト交換も可能になる。一方、スプライト式のＴＶゲームは取り残されるように見えるが、安くていいソフトなら需要がある。セガ社は中古機の東南アジア、欧米市場を開拓、当初約千五百台で始めたのが今期は一万台となった。世界市場の奥行きは深く十万台でもおかしくないほどだ」と語った。また国内のゲーム場について「格闘ものばかりで殺伐としており、女性客の足が遠のく原因となっている。今回の展示会ではファミリー客を魅きつける商品が多かったようだ」とも語った。

ＡＯＵエキスポの印象については、出席者の多くが「バーチャファイター3」の映像表現が素晴しいと語り、ＣＧゲームへの関心の高さを示した。また「プリント倶楽部」が引続き高い人気を保っていることに注目する発言もあった。出品内容については「似たようなものが多く、業界活性化につながらない」、入場システムについては「初日でも一般客が多く、オペレーターは機械を見ることが難しい」などの苦言があった。

川楠氏は、「ＳＣロケ向けの商品が多いのではないか。ＡＯＵ理事会で景品値上げを議論しているが、基準を上回る例がある現状では値上げは無理だと思う」と述べた。

タカラの佐藤会長

叙勲祝賀会開く

ＡＭ業界からも40人出席

㈱タカラアミューズメントの親会社、㈱タカラの佐藤安太会長が玩具産業に貢献したとして昨年十一月、勲四等旭日小綬章を受章したことに伴う叙勲祝賀会が二月二十九日、東京のホテルオークラで開かれ、玩具業界など関係者約四百人が参加した（うちＡＭ業界関係は約四十人）。

祝賀会は㈳日本玩具協会など二十三団体が発起人となって企画され、当日はテーブル着席で進められた。日本玩具協会の岡野泰三専務が佐藤氏の経歴、功績を紹介。発起人代表として日本玩具協会の山科誠会長（バンダイ社長）が挨拶、「佐藤会長は玩具産業の発展に大きな役割を果してきた。産業人としての強烈な信念、社会人としての責任感の表われであり限りなく尊敬する」と述べた。

来ひん挨拶として、鯨岡兵輔衆院副議長、深谷隆司、島村宣伸、森喜朗の各衆院議員、吉本孝一通産省生活産業局課長がそれぞれ祝辞を述べた。また玩具業界各団体から記念品が贈呈された。乾杯の音頭は日本玩具国際見本市協会の河田親雄会長が行なった。

謝辞で佐藤会長は、「受章は私個人の栄誉でなく、玩具業界に対する国家的な評価と期待が込められていると思う。明るい未来を持つ業界と歩んで来ることができ、人生の喜びをしみじみ感じる。改めて厚くお礼を申し上げたい」と述べた。

タカラアミューズメントの社長でもある佐藤博久タカラ社長が、「この栄誉に恥じることのないようより一層の努力をしていきたい」とお礼の挨拶をした。

佐藤安太氏叙勲祝賀会で上の写真はタカラの佐藤安太会長、右上は日本玩具協会の山科誠会長、右は鯨岡兵輔衆院副議長

スペースワールドの

ヴィーナス完成

スムーズな乗り心地など特徴

「スペースワールド」（北九州市、㈱スペースワールド経営）で三月二日、アントン・シュワルツコフ氏が設計した宙返りローラーコースター「ヴィーナス」がオープンした。ドイツのマウラーゾーネ社製で、阪和興業を通じて導入。約二十億円投資した。

「ヴィーナス」は、九四年三月にオープンした最大級の高速ローラーコースター「タイタン」とは対照的に、スムーズな乗り心地を追求したもので、同園のシンボルであるスペースシャトル「ディスカバリー号」を取り囲むように設けられた。

特徴はひねりながら六十度以上の角度で落し込むという独特の〝シュワルツコフドロップ〟やループ、ツイストを組み合わせたコースのレイアウトにあり、横揺れ感の減少など滑らかな乗り心地を実現している。

コース全長は千四十㍍で、最高部高さ約四十㍍、最大勾配六十度、最大速度時速八十六㌔㍍。ループ直径二十三㍍。シュワルツコフドロップでの走行傾斜角度は九十五度。最大加速度五・二Ｇ。二人乗りを十二車両連結して一回約三分間走る。利用料金千円だがフリーパス（ＰＯＰ）に含まれている。

「ヴィーナス」の全容　©SPACE WORLD, INC.

USJ建設に向け

事業会社が発足

MCAなど37社が出資し

大阪市此花区の臨海地区に二〇〇一年開業予定のテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（USJ）の事業会社、㈱ユー・エス・ジェイ（森田啓介社長）が三月十三日、資本金四十億円で発足した。

企画会社の大阪ユニバーサル企画㈱が臨時株主総会を開き、社名変更を含む定款の一部変更と増資を決めたことによるもの。三月四日に米国MCA社が設立した、USJへの投資会社、ユニバーサルスタジオ・エンタテインメント・ジャパン・インベストメント（USEJI）社も二億円出資した。

出資比率は大阪市が二五%で最大、主な地権者である住友金属が一〇%、USEJI、住友商事、日立造船がそれぞれ五%。このほか金融機関や関西の有力企業など計三十二社がそれぞれ二・五―〇・二五%出資した。

うち二%出資した西日本旅客鉄道（JR西日本）は、桜島線を南に移設、地下化して、USJの正面ゲート前に新駅を作ることを決めた。桜島線はJR環状線西九条駅から分かれUSJ建設予定地内を通っているが、これを南へ約三百㍍移設するとともに地下化する。またオープン時には大阪駅からの直通運転ができるよう検討している。

後楽園ゆうえんち

80mから真下へ

最も高い「タワーハッカー」

㈱東京ドーム（本社東京、保坂誠社長）は三月十一日、後楽園ゆうえんちにスイスのインタミン社製「ジャイアント・ドロップ」を導入、四月二十六日に「タワーハッカー」の名称でオープンすると発表した。城島後楽園ゆうえんちに同二十七日オープンする「ニュートン」と同機種で、日本初登場となる（本紙第511号参照）。

後楽園ゆうえんちでは長年親しまれてきた「後楽園タワー」を九四年二月に営業終了しているが、その塔体（タワー）部分を利用し、斬新なスリルライドにするもの。高さ百㍍のタワーでの最高到達点八十㍍からは、東京ドームを真下に、都内を見渡すことができる。四人乗り六台のキャビンの落下最大速度は時速九十八㌔㍍。五十㍍落下した位置からはリニアモーターによるブレーキングで緩やかに着地していく。一回一分半、利用料八百円。東京ドームでは導入のため八億円投資した。

「ジャイアント・ドロップ」は米国のケンタッキーキングダム、オーストラリアのワンダーランドにもあるが、それぞれ最高到達点は五十、六十㍍。また城島後楽園ゆうえんちでは四十㍍なので、「タワーハッカー」が最も高く、スリルの度合いも大きいことになる。

「タワーハッカー」完成予想図から

ハンマー片手に

楽しくリハビリ

ナムコが機能訓練機を開発

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は三月七日、業務用AM機の開発技術を応用、高齢・障害者が楽しく身体機能のリハビリをすることができる「身体機能促進訓練機器」を開発した、と発表した。

これは同社のアーケードゲーム機「ワニワニパニック」をもとにしたもの。㈶ニューテクノロジー振興財団の福祉機器委員会が構想、ナムコに開発を委託していた。通産省の外郭団体、新エネルギー・産業技術総合開発機構（NECO）からの助成もあり、今年一月に静岡県内の医療機関で約一ヵ月間の臨床実験を行なったところ、明るく積極的にリハビリを行なう患者が増えたという報告を得ることができた。

脳出血などで障害が残った障害者は、この機器でハンマーを手に持ち、次々に現われるワニを叩き、ゲームを楽しむことで反射神経を取り戻せる。その際、障害者は脈拍計などの測定器を装着してプレイ、その訓練・体調データをプリントし、障害者に示すことで、適度な競争心、満足感を得ることができる。

また車椅子の必要な障害者などの事情も考え、キャビネット下部に必要なスペースを設けたり、またゲーム面の高さを床から六十―八十㌢の範囲で調整できるようにした。さらに視覚障害者のために、標的にLEDなどを配するなどの工夫も重ねている。

同社では早ければ九七年中にも製品化し、病院などリハビリ施設に販売する予定。

ナムコ開発の機能回復訓練機を使っているようす

池上通信機が

立体映像のぞき

「マックスボーイ」を開発

池上通信機㈱（本社東京、久保登社長）は二月九日、眼鏡不要の立体ビューアー「マックスボーイ」を開発、新設した同社メディアマックス（☎５７００―１１０２）が販売することになったと発表した。北九州の「スペースワールド」で昨年十二月末にロケテストし、今年三月から本格導入される予定。

「マックスボーイ」は双眼鏡のようなふたつのレンズでのぞくもので、内蔵された九㌅モニター（二個）上のLD映像が左右それぞれの目に対応することから、立体映像が得られるよう設計されている。長時間見ても疲れないなどの特徴がある。スピーカーによる立体音も付属。コインメカはオプション。

映像ソフトは自社調達の「タイガーズドリーム」「2020年のランデブー」の二タイトル（いずれもフルCGで制作、約四分間）でスタート。これらはフランスのメーカーが制作したものに手を加えたとのこと。

同社では映像ソフト一本付き三百九十万円、三本付き五百万円で三月末から発売。初年度百台の出荷を見込んでいる。

シグマ

熊谷征太郎取締役死去

熊谷征太郎氏（くまがい・せいたろう＝㈱シグマ取締役）三月十七日午後五時五十五分、すい臓がんのため世田谷区内の病院で死去、五十七歳。自宅は東京都世田谷区下高井戸五丁目二十二の十二。葬儀・告別式は二十二日午前十一時半から中野区の宝仙寺大師堂で。喪主は妻珠恵（たまえ）さん。

謹告

弊社所有登録実用新案第2096190号「景品把み取りゲーム装置」について

拝啓 貴社益々ご隆盛のこととお慶び申し上げます。日頃より弊社製品をご愛顧賜り深謝致しております。

さて、弊社では、クレーンゲーム機としてお客様にご好評をいただいておりますUFOキャッチャー（弊社登録商標）に関する考案を、実用新案として出願中のところ、平成八年一月九日付にて登録証を受領する運びとなりました。

この実用新案の詳細は、実用新案公報に記載の通りですが、この種クレーン式プライズゲーム機を広くカバーする内容となっております。

ご高承の通り、実用新案法では、実用新案権者は当該実用新案権に係る考案について製造、販売、そして使用する権利を占有する旨規定されております。

従いまして、**本件実用新案権の技術的範囲に包含される弊社製UFOキャッチャー以外の製品は、営業を目的として（現在使用中のもの）運用に供せられる行為自体が、本件実用新案権を侵害することとなります。**

しかしながら弊社と致しましては、アーケード機器のメーカーとしてオペレーターの皆様と協力関係を保ちつつ業界全体の発展に努力していきたいと考えておりますので、侵害製品の処置につきましても出来る限り穏便な解決を図る所存でございます。

つきましては、貴社におかれて本件実用新案に関係する製品を運用しておられる場合は、是非とも弊社までご連絡賜りたく、宜しくご高配のほどお願い申し上げます。

なお、本件実用新案についてのお問い合わせは、左記へお願い致します。

敬具

平成八年三月

株式会社 セガ・エンタープライゼス
専務取締役 小形 武徳

記

（弊社連絡窓口） 東京都大田区羽田一の二の十二
知的財産権部長 大島 聖一
TEL（〇三）五七三六―七二七〇
FAX（〇三）五七三六―七二九七

NHK「新・電子立国」

TVゲーム分析

開発のもようとコピー問題

NHK総合テレビのNHKスペシャルで「新・電子立国」シリーズが放映されているが、その四回目「ビデオゲーム――巨富の攻防」が一月二十一日の夜放送され、各方面に話題を投げかけた（三月二十七日に再放送）。

「電子立国」シリーズは電子技術の発達を紹介するものとして高く評価されており、新シリーズはとくにソフトウェアに焦点を当てることで注目されていた。これらは書籍などテキスト化されており、第四回「ビデオゲーム」についても貴重なドキュメントとして残ると見られている。

第四回「ビデオゲーム」では六二年にスチーブ・ラッセル氏が開発した実験的TVゲーム「スペースウォー」を再現するところから、七二年にノーラン・ブッシュネル氏が開発した業務用TVゲーム機「ポン」、それを発展させた旧アタリ社「ブレイクアウト」、七八年のタイトー「スペースインベーダー」、八一年の任天堂「ドンキーコング」などの開発をたどった。

番組ではTVゲームのソフトウェアがどういう形で格納されていたかを説明。「スペースウォー」ではさん孔テープ、「ポン」ではTTLの組み合わせでハードと一体、「スペースインベーダー」でハードとソフトが分離し、ROMに格納されるようになったとした。

これに伴いソフトウェアの無断コピーとその対策が必至になり、民事そして刑事訴訟によるコピー対策が確立したことを紹介。さらには家庭用で本体のメーカーが承認しないカートリッジを締め出す「セキュリティチップ」と、これをめぐるアタリゲームズ社と任天堂の訴訟（結局和解した）についても触れている。

番組のタイトルから

三宅アナと相田ディレクター

タイトーの西角氏

コナミが設立

KCEジャパン

家庭用・業務用開発子会社

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三月二十一日、開発子会社コナミコンピュータエンタテイメント（KCE）ジャパンを四月一日付で設立すると発表した。

同社では昨年から開発部門の分社化を進めており、KCE大阪は家庭用ソフト、KCE六本木は業務用基板ソフト、コナミコンピュータゲームズ（KCG）青山は「ウィンドウズ95」用ソフトのそれぞれ開発を担当。今回設立されたKCEジャパンは家庭用ソフトと業務用機器・ソフトの開発を担当する。

㈱コナミコンピュータエンタテイメントジャパン＝東京都渋谷区恵比寿四丁目二十の三、恵比寿ガーデンプレイスタワー内、☎５４２１―３４５７、永田昭彦社長。

熊本のひのくにランド

9月休園決める

老朽化と採算悪化のため

遊園地「ひのくにランド」（熊本県宇土市、㈱レイトン経営）は今年九月から休園することが、このほどわかった。休園後については今後検討するとのことで、事実上の閉鎖と見られている。

「ひのくにランド」は七五年、鮮魚卸の大海水産（本社熊本）が開園したレジャー施設で、遊園地とプールなどがある。九〇年に㈱トレイン（本社東京）が買収、総合リゾート地にする構想だったが、資金難から実現しなかった。

開園当時の年間入場者数は約五十万人あったが、九五年には二十四万人まで落ち込んでおり、施設の老朽化と採算悪化のため二月八日「一時的休園」を決めたもの。今年二月末に休園することを考えたが、急な休園では迷惑がかかることになるとして、八月末まで営業することにした。引き継ぐ業者がいなければ、土地の売却などもあり得るとのこと。

論潮

対戦型ゲーム

「警察学論集」二月号の特集のうち「ゲームセンター等営業をめぐる諸問題点について」には、他の警察関連の論文と同様、筆者が「意見にわたる部分は私見である」旨の断り書きがあるが、警察行政担当官として書かれたものである以上、職務を完全に切り離した「私見」というものがあるとは信じ難いところである。むしろ警察庁が把握しているデータに基づくところの認識を示していると言ったほうが分かりやすいのではないか。

同論文中「ゲームセンター等営業をめぐる最近の諸問題」は、そういう意味で警察庁・生活環境課が「八号営業」関係についてどのように関心を持っているかが示されており、大変興味深い。うち「規制対象機の範囲に関して」では、新風営法「解釈基準」での扱いは「法施行当時の当該遊技設備をめぐる実情にかんがみてのものと考えられるところ、当該遊技設備についてはその後も賭博、少年のたまり場等の問題が特に表面化している状況はみられないまま推移しているところである」（傍点引用者）としており、この点は評価してよいと思われる。

しかし続いて「最近では、技術革新により通信機能を持った対戦型のドライブゲーム機やもぐら叩き機が出現しており、対戦型という性格から闘争心が煽られることなどにより風俗上の問題点に発展するおそれも考えられることから、特に対戦型のものに着目して引き続き問題が生じないか見守っていく必要がある」と結んでいるが、これが釈然としない。

「対戦型で闘争心を煽る」のが「風俗上の問題」を生じる可能性があると言いたいらしいのだが、これは野球や相撲をめぐる賭博事件などから連想しているのだろうか。あるいはオリンピック競技での闘争心なども公序良俗に反することになると言うのか、疑問である。

ゲーム・オブ・チャンス（偶然の遊技）が射幸心を煽ることにつながる点を見失うと、どうも説明がうまく行かないようだ。

人事異動

コナミ

（3月16日）経理部長、関谷純氏。

（3月21日）AM機器事業本部長（営業本部副本部長兼東京支店長）浦畑輝司氏▽CSソフト事業本部長、早崎友啓氏▽AM機器事業部統括部長、工藤陽二郎氏▽東京支店長、宮内裕司氏▽国際本部長（社長補佐統括部長）佐野誠氏▽社長室長、野崎善章氏▽品質保証部長、斎藤雅至氏。

▼機構改革＝①AM機器事業部をAM機器事業本部に昇格、②CSソフト事業部をCSソフト事業本部に昇格する。

社名変更

㈱スガイ・エンタテイメント（旧・須貝興行㈱）＝札幌市中央区南三条西一丁目八番地、☎（011）241―3951、鈴木保男社長。

事務所移転

㈱アミックス＝札幌市北区篠路二条一丁目二の五、☎（011）773―6567、水野功社長。

㈲伊豆ワールドリース＝静岡県伊東市中央町九の十八、☎（0557）37―1088、榎本行雄社長。

続 AOU96アミューズメントエキスポ 出展内容

アーケード機
景品払い出し付きが主流 占い、合成写真に遊び心

TVゲーム機（本紙前号参照）以外のアーケード機の分野（プライズマシン、占い機、合成写真装置などを含む）については、ほとんどの機械が景品払い出し装置付きとなっている。うちクレーン機は激減し、キーホルダーやポスター、文具などを払い出すものに人気が集まっているが、これらは技術介入性の低いものが多い。景品よりもゲーム性を重視した機械の開発が望まれる。

その意味でデータイースト、トーゴ、ナムコ、ヒューマンなどは遊ばせるプライズマシンを披露し開発意欲を示した。景品払い出し装置のないアーケードゲーム機はフリッパーやカーニバル機などがあるが、減少した。

占い機は遊びの要素を加えたものが多くなった。また今回は写真や映像を合成する装置が増えたことも、特徴のひとつ。

アイマックス

TV占い機「**カルトネーム**」を発表。これは姓名判断とともに幸運に変える名前も占うもの。また「ラズマタッズ」の中国語版も紹介。

アトラス

「**プリント倶楽部**」の合成写真フレームのデザインを変えた「スプリング」「サンリオ」「ニューコンセプト」の三つのバージョンを出品。これらは交換用ROMで発売。

ウェップシステム

魚釣りをモチーフに磁石で景品を釣り上げる上尾工業製「**おっとっと**」、ルーレット式の三幸無線製「**ドアレット**」、LED式「**ジャンケンマンエース**」などを展示した。

SNK

ミニクレーン機「**ネオミニ**」（本号「話題のマシン」参照）を展示した。

大平技研工業

プライズマシンとして、「**アルペンキャッチャー**」（本紙第514号「話題のマシン」参照）、観覧車をモチーフにした回転盤式の二人用「**ラウンドセレクション**」、二段フィールドを使ったルーレットタイプの四人用「**カジノパーティー**」を出品。

カトウ製作所

TV画面に出現する怪物をハンマーで叩いてやっつける二人用TVモグラ叩き式ゲーム機「**ポカポカサタン**」、ハンドルとボタンでグローブが伸びてパンチを出し、TV画面のキャラと戦うという「**ハイパーチャンプ**」、景品カプセルをタイミングよく穴に落とす三人用「**スウィングボール**」を披露した。

カプコン

カプコン・コインオプ社フリッパー第二弾「**エアボーン**」を披露。これは世界の航空ショーでの戦闘機飛行をテーマとしたもので、三種類のスロープの設置やマルチボールでのダイナミックなボールの動きなどが特徴。

岐阜特機

小型の四人用景品落とし「**ファンタジーピッコロ**」、ルーレット「36」のバージョンアップ版「**ラッキー12**」などを展示。

九娯貿易

カップルとその未来の子どものほかいろいろな合成写真を作成する「**メタモルフェイス**」を紹介。

ケイミックジャパン

景品払い出し機構を加えた米国TWI/アタリゲームズ社製「**フープ・イット・アップ**」、空気ポンプでカプセルを上昇させる「**アップアップピエロ**」、LEDと電光点滅式「**ミニラッキービンゴ**」、同「**バッドばつ丸サーカスビンゴ**」を紹介。

コナミ

心理テストによる性格占いの後、その結果に応じたホラー映像（実写とCG）を映し出す「**悪魔の映写室**」を参考出品。

こまや

「マジカル9ドアーズ」など同社一連の従来機を展示した。

サミー工業

米国プリミア社製のフリッパータイプのボウリングゲーム機「**ストライク&スペアズ**」、米国GLテクノロジー社製ゴルフ練習機「**パッティングチャレンジII**」、また汽車の煙突から吹き出るエアーでカプセルを宙に浮かせて運ぶ「**ウェスタンカーニバル**」の三機種を参考出品した。

サンワイズ

従来機をバージョンアップし大型景品も使えるようにした「**ニューハッピーベル**」、2リールのメカスロット「**ドンキーコング2・くるりんポケット**」などを展示した。

セガ社

米国セガ・ピンボール社製フリッパー「**ゴールデンアイ**」（データイーストも出品）を披露。これは「007」の同名映画をテーマに、パラボラアンテナや磁石による仕掛けを設けたもの。

タイトー

米国ウィリアムズ社製フリッパーとして、ロボットの手がボールをつかむなど凝った内容の「**ジ**

右はアイマックスの小間で、占い機「カルトネーム」と同機を監修した中山雲水氏

ウェップシステムは「おっとっと」と「ドアレット」を中心にプライズマシンを紹介

右は大平技研工業の小間で、「ラウンドセレクション」（左）などの新作を展示した

右の写真は「スウィングボール」（中央）などを出品したカトウ製作所の小間にて

右は岐阜特機の小間で、ミニ景品落とし機「ファンタジーピッコロ」などを紹介

右の写真はこまやの小間のようす。「マジカル9ドアーズ」など従来機を展示

上の写真はサミー工業の小間でプリミア社「ストライク&スペアズ」など。下は高田工業所の小間で「理想像探偵社」の展示のようす

AOUエキスポで話題のアーケードゲーム機

ケロットル（IMS／テクモ）
エアボーン（カプコン）
ゴールデンアイ（セガ・ピンボール社／データイースト）
スウィートランド・ミニ（ナムコ）
ステップオン（トーゴ）
じゃんけんゲーム あっちむいてホイ！（データイースト）
ポカポカサタン（カトウ製作所）
マスクメディア（ヒューマン）
カニさんのまんぷくだぁ（真砂工業）
ハイパーチャンプ（カトウ製作所）
コンビニキャッチャー（トーゴ）
ポケットフレンド怪盗セイントテール（セガ社／トーワジャパン）
ファンキーポンプ（ヒューマン）
くるくるぽんぽん（タカラAM）
キャラタワー（バンプレスト）
ロボット発電所（北日本通信工業）
アップアップピエロ（ケイミックジャパン）
カジノパーティー（大平技研工業）

ヨニー・ニマニック」、ゴリラをテーマに中央下にミニフィールドを設けた「コンゴ」を紹介。

また質問に答えた内容から自分の顔を選んだモードに変化させプリントアウトする「シンデレラマジック」、三洋電機製の立体映像によるタロット占い機「立体ミニシアター・タロットの館」を展示した。

太東商事

従来のゴルフ練習機の設置面積を半分以下にした「ドライビングコンテスト・ミニ」を展示。

高田工業所

心理テストと人相占いにより理想の相手をCG画像で作成する「理想像探偵社」を披露した。

タカラAM

すくって台に乗せた菓子をミニカーが穴へ落とす「くるくるぽんぽん」、バージョンアップした「スパイラルタワーDX」、電光ルーレット式「ふりかけどんどん」、同NMK製「スーパーラスターII」などを展示した。

タスコ

ボールをカップに投げ入れていく「レインボーグラス」（本号「話題のマシン」参照）を発表。

テクモ

景品落としのNMK製「トロカーナ」、景品を入れたリールが回転するスロット式のIMS製「ケロットル」（参考出品）、ボールを弾き合う同「ラリーポイント」（本紙第514号「話題のマシン」参照）、絵柄を揃える昭和技研製「スウィートダイヤモンド」、ぬいぐるみの動物選手によるサッカーゲーム「ポチャッコのサッカー」（参考出品）ほか各社新作を展示した。

データイースト

TV画面のキャラとじゃんけんし一定回数勝つとカードを払い出す「じゃんけんゲームあっちむいてホイ！」を披露。これはレバーを握るとグー、離すとパー、人差し指と中指だけを離すとチーになるという工夫をした操作レバーを採用したもの。

フリッパーはセガ・ピンボール社製「ゴールデンアイ」と「アポロ13」を展示した。

トーゴ

上中下と三段のコンベアに吊られた大中小の景品のフックを回転バーではずして落とす二人用「コンビニキャッチャー」、ハンドルで方向を決めペダルでボールを飛ばしリングに入れる「ステップオン」、的にボールを投げる「プロップパイレーツ」と「マジカルファクトリー」などの景品払い出し装置付きカーニバルゲーム機を披露した。

トーワジャパン

ルーレットでハンカチかテッシュを払い出すセガ社製「ポケットフレンド怪盗セイントテール」、定規など文具が景品の「文具倶楽部怪盗セイントテール」、頭が動き音声付きのロボット型キャビネットで充電作業ゲームをするという北日本通信工業製「ロボット発電所」などプライズ機を展示。

ナムコ

デザインを一新しバー

左の写真は「エアーサッカー」を紹介した友栄の小間にて。左下はユウビスの小間で「ミラクルスイング」など展示。下はヒューマンの小間で「魔女の囁き」展示部分

左はデータイーストの小間で、「じゃんけんゲームあっちむいてホイ！」の展示のようす

左の写真はタスコの「レインボーグラス」などカーニバル機展示部分にて

左はタカラAMの小間にて、「スパイラルタワーDX」など展示のようす

ジョンアップした「ワニワニパニック2」、横からのモンスターの攻撃をかわしながら景品カプセルを上昇させていく「パックキャップ」、従来機を一人用コンパクト版にした「スウィートランド・ミニ」を披露した。

バンプレスト

プライズマシンとして（以下カッコ内は景品）、ミニカプセルを入れた円筒十本を並べた電光点滅式「キャラタワー」（ミニキャラ人形）、キャラが隠れたタルを当てる「ばいきんまんをさがせ」（キャンディ）、電光ルーレット式「爆走サーキット」（カード）、LEDスロット式「マジカルセブン」（B4サイズのカードやシート）、「ポスタードリーム・るろうに剣心」（ポスター）などを展示。

ビデオシステム

アニメキャラのセル画を払い出す電光点滅式の「セル倶楽部」を披露し、「ファイナルロマンス2」のセル画を紹介した。

ヒューマン

エアー噴射で景品を前方へ運び穴に落とす四人用「マスクメディア」を参考出品。また空気ポンプで景品カプセルを上昇させる「ファンキーポンプ」、立体音響によるストーリーを聞かせ十種類の人間性診断をする「魔女の囁き」を発表した。

真砂工業

すし屋をテーマに、カニが転がってくるネタ（ボール）を受け取っていくプライズゲーム機「カニさんのまんぷくだぁ」を参考出品。カーニバル機「マンホールパニック」（本紙第514号「話題のマシン」参照）も展示した。

友栄

エアーホッケーをサッカーバージョンにし音声や電飾を付けた「エアーサッカー」のほか、昭和技研製新作などを展示。

ユニコーン

プレイヤーの姿とゲーム画面を合成し、画面に映し出された自分を見ながら体を動かしてゲームを進めるという硬貨作動式「マンダラ」を披露。これはカナダのビビットグループとの共同開発機。ゲームはタイミングを重視したものでスポーツものなど十種類ある。

右は「パックスロット」を披露したナムコの小間のようす

右はサン電子の小間で「テレパチ・雀龍」の展示部分

右は「ターフチャンピオン」など出品した富士電子工業

右は「プラネットカルーセル」（左側）を披露したシグマ

メダルゲーム機
大型化傾向だが新作減少 パチンコタイプが増加へ

メダルゲーム分野は大型化傾向を示しているが、大型機の新作はなかった。一人用ではパチンコタイプが増加した。全体的に今回もバージョンを変えたものが目立った。メダルゲーム機のみを出品したのは二社で次のとおり。

シグマ

世界の神秘をテーマにディスプレイに凝ったルーレット「プラネットカルーセル」、五種類のポーカーから選択できる「マルチポーカー・ジョーカーズファン」、三種類のTVスロットを組込んだ「マルチエイトウェイズフルーツ」などを展示。

富士電子工業

六人用だが大型機並みの機能を備えた競馬ゲーム機「ターフチャンピオン」を中心に、観覧車をモチーフにした電光ルーレット式「ドリームライズII」などを発表した。

このほか大平技研工業はボール二個を使ったルーレット「ダブルチャンシング」、カトウ製作所はTVポーカー「VSポーカー」とスロットマシン「パイレーツライン」などを紹介。

コナミは、TV画面でタコや魚が釣り人に釣られないようエサだけ食べて逃げる「とぼちゃん」を参考出品した。

サミー工業は、CG画像によるTVパチスロ「メオシスマジック」と「アラビアンメオシス」を発表。またオリジナルのパチスロ機「ダイヤモンドトレイン」を参考出品。

サン電子は、玉の動きがリアルで多彩な演出もあるTVパチンコゲーム機「テレパチ・雀龍」を中心に、「トロピカルクイーン」「フィーバーライオン」などを参考出品。

サンワイズは2リール絵合わせ「スーパードンキーコング2くるりんポケット」、ジャレコはパチンコ式「爆風玉」、セガ社は囲いの装飾物を取り除いた「ルーレットクラブSD」（参考出品）、テクモは東プロ製パチンコ機「プロハンターDX 2極」などを紹介した。

トーゴは、三つのカップのうち金メダルが入ったカップを当てる「マジックカップ」を参考出品。トーワジャパンは、パチンコで払い出したメダルでプッシャーゲームをするというアイビス製「ベガスパーラー」、動物競走ゲーム「かけっこ大作戦」などを参考出品した。

ナムコは"パックマン"キャラを使ったTVスロット「パックスロット」、友栄は、昭和技研工業製のパチンコ「メガゾーン」とパチスロ「スペースドラゴン」、ユウビスはパチンコ式「スーパーフィーバー」やスロット「ブルーオーシャン」などを紹介した。

乗物機・遊園施設
キャラ中心の小型乗物機 遊びの付加価値の追求へ

小型乗物機分野は市場が低迷しているが、各メーカーの開発意欲はそう衰えていない。キャラクター使用が主流となっている中で、遊びの内容に新しい付加価値を追求する姿勢も見られた。

遊園施設はタスコが遊具を実物展示したほかはすべて写真かビデオ、模型での紹介となった。

朝日エンジニア

汽車が前後に揺れる定置型「スイングど～なっ

上の写真は朝日エンジニアリングの小間で４人乗り「スウィングど～なっつ！」（左）や「なかよしパーシー」などの展示

ホープの小間にて、左は写真シール払い出し装置付き「マジカルトレイン」、右はOEMによる「ウルトラマンレーシング」

上はトーゴの乗物機展示部分にて、左から「ヘイ！タクシーII」「走れ！新幹線」「ゴー！ゴー！パトカー」

上は日邦産業の小間にて、バッテリーカー「ハローキティといっしょ」「バッドばつ丸スーパーカー」の展示

真砂工業の小間で「路線バス」の２タイプ展示部分

AOUエキスポで話題の乗物機

なかよしパーティー（朝日エンジニア）

いたずらにゃんこ（日邦産業）

パトカー（日邦産業）

くるりんらんど（バンプレスト）

いけいけシリーズ・ドラえもん（バンプレスト）

ヘイ！タクシーII（トーゴ）

ハローキティのキューティトレイン（ホープ）

つ!」、バッテリーカーの「なかよしパーティー」と「なかよしパーシー」、メロディーが流れる四百五十ミリゲージレール走行式「ユニオンパシフィック号」を展示した。

セガ社

TVバイク走行ゲーム付き定置型「わくわくウルトラマンレーシング」（ホープ製）を披露。

トーゴ

多彩な遊び付き「走れ!新幹線」、エレメカドライブゲームができる「ゴー!ゴー!パトカー」と「ヘイ!タクシーII」の三機種の定置型新作を披露。

また「スペースショット」や「メガコースター」などを模型で紹介した。

日邦産業

二人乗りバッテリーカーの新シリーズ「ミニポーター96」の新作八機種（パトカーや郵便車など自動車五種、動物三種）、またサンアップとの共同開発によるバッテリーカー「バッドばつ丸スーパーカー」と「ハローキティといっしょ」を紹介。

バンプレスト

定置型〝いけいけシリーズ〟の「ドラえもん」、キャラの背に乗る定置回転式「くるりんらんど」（ホープ製）を展示した。

ホープ

乗客の顔写真シール払い出し付き定置型「マジカルトレイン」、メルヘンチックなレール式「ハローキティのキューティトレイン」を参考出品。

真砂工業

ワンマンバスの遊びができる定置型「路線バス」（二タイプ）を披露。またメリーゴーランド全体が上昇、下降する遊園施設「スカイミュージアム」などをパネル展示した。

部品・景品・その他
部品類は改良を重ね充実
景品類はさらに多用化へ

部品関係は充実し、大手ゲームメーカーの機械専用の操作盤なども扱われ、さらに使いやすく改良も重ねられている。

旭精工は、両替機として音声が出る「CS-70」とスリムな「BC-100SA」、メダル貸機能併用「AC-1000／2000T」のほか硬貨メカや部品を展示。

三和電子は、新操作盤「RM-2AH」「OOM8-6AR-TH」、レバー「JLW-PL1-8」「JLHS-8FLASH1」、ボタン「OBSA-100UMQ」など新作を多数展示した。

ツカサ電工は、小型DCギヤドモーター「EUシリーズ」ほか各種展示。

セイミツ工業は、麻雀用ボタン「JB-20」と同ボタン使用操作盤のほか、「抗菌レバーボール／ボタン」、「45ミリレバーボール」など出品。

リバーサービスは、セガ社「アストロ」「エアロ」用操作盤「BSTF」、「BSHK」シリーズや各種部品のほか、ゲーム機用のイスなども展示した。

またトーワジャパンは、北日本通信工業製ロボット型TVゲームキャビネット「ロボットビデオ筐体」（仮称）を出品。

景品類については、プライズマシンの多様化に伴い種類が多彩になり、その大きさもさまざまのものが出品されたが、キャラクターを使用した景品が主流となっている。

アミューズは〝バカボン〟キャラを中心に、浦山商事はアクセサリー類を、またエイコーはぬいぐるみなど、K&Uは貯金箱やバスセットなどを展示した。

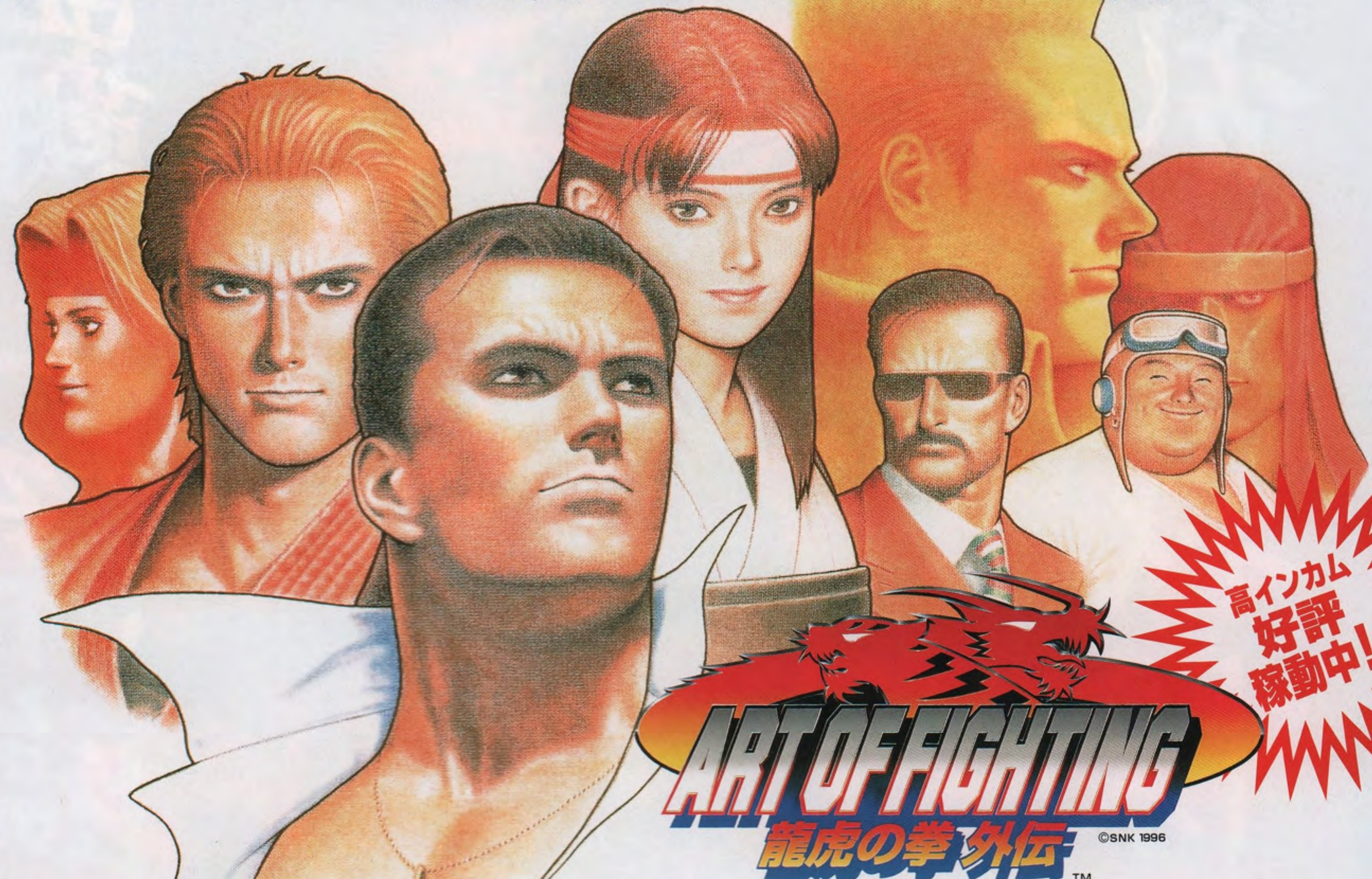
システムサービスは〝イチロー〟グッズやCMキャラなどを使った景品を、スクラッチは付加価値のあるぬいぐるみ、セントラルは時計やラジオ、中部商事はアクセサリー、東上物産は輸入玩具、ミユキ工芸はキーホルダー類、メキシコはアクセサリーなどをそれぞれ出品した。このほかゲーム機メーカーの多くが、自社キャラ使用景品を展示。

以上のほか、アトラスが名刺自動作成機「ななクラブ」、岐阜特機が赤外線使用管理システム「データコレクタ」、マリンゲームは多機能な紙幣計数機「スイングA」などを出品した。

上はポスター景品を大きくアピールしたビデオシステムの小間、下は新タイプの両替機を出品した旭精工の小間のようす

ユニコーンの小間で、上から動き話すロボット「ライフフォーメーション」（左）と合成映像ゲーム装置「マンダラ」のプレイ中のようす。左は同装置の内側、上は合成映像ゲーム画面

写真は部品類を展示した三和電子（上）、リバーサービス(下)、セイミツ工業（右下）の各小間で、いずれも新作を紹介

誰も知らないもうひとつの"龍虎"。

ネオジオ最新作「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳 外伝」

●ネオジオで初めてモーション・キャプチャーを使用。動きが超リアル！●アクションモデルは、厳選された本物の格闘家やスタントマンたち！
●1ラウンド決着もあり得る究極のルール"ULTIMATE K.O."！●もちろん"龍虎"ならではの気力システムやズームシステムも健在！

新登場！最新アミューズメントマシンの数々。

SNKから新たな高収益アイテムがアミューズメントシーンに続々と登場！デザインコンセプトを一新したビデオゲーム筐体「スーパーネオ」シリーズや新型大画面モニター搭載の「ネオ50II」など、高インカムを実現します。

スーパーネオ29-N4

スーパーネオ29ネオジオ4スロット

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●重量:96kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,450

スーパーネオ29-CP（POPカードタイプ）
スーパーネオ29-CS（スタンダードタイプ）

スーパーネオ29キャンディ

あのキャンディ筐体に「スーパーネオ」シリーズが2タイプ新登場！スタンダード、POPカードどちらもビルボード標準装備。

●29インチCRTカラーモニター搭載
●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:120W●重量:94kg
●外形寸法(mm):幅710×奥行890×全高1,717

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。 画面はハメコミ合成です。
●NEOGEOはSNKの商標です。

周波数自動切換モニター搭載！ネオ50II新登場！

ネオ50II

●50インチPTVモニター(2周波数自動切換対応)搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:210W●総重量:300kg●標準設置寸法(mm):幅1,146×奥行2,000〜3,200(調節可能)×全高1,900

あのキャンディカプセルが、より身近になって新登場！

キャンディカプセル

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力:70W●本体重量:89kg
●外形寸法(mm):幅680×奥行970×全高815

高収益の決定版！コンパクトクレーンゲーム機 ネオミニ新登場!!

NEW

ネオミニでは5種類のツメを同梱。景品に合わせて自由に交換でき、捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪
●バケット爪（お菓子やキャンディもつかめます。）

NEO MiNi ネオミニ

ネオミニレッド

ネオミニグリーン　ネオミニピンク

アイキャッチ効果バツグン！選べる6つのカラーバリエーション。

ネオミニイエロー　ネオミニホワイト　ネオミニパープル

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。ゲームセンターはもちろん、あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
●NEOGEOはSNKの商標です。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

サムライ・ヒーロー勢揃い！ ★4月発売予定★

SAMURAI SPIRITS マスコット人形
OP価格25,000円(200個入り)
あのサムライスピリッツがマスコット人形に。ゲームファン必須のアイテムです!!
●サイズ:高さ5cm程度 ©SNK1995

かわいいヒヨコちゃんの目覚まし時計。 ★4月発売予定★

チキンラーメン ヒヨコちゃん CLOCK（クロック）
OP価格29,500円(80個入り)
おなじみチキンラーメンヒヨコちゃんが、おしゃれな目覚まし置き時計になりました。
●パッケージサイズ:16×14×5.5cm
©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

好評発売中

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 マスコット人形
OP価格25,000円(200個入り)
話題の新作"龍虎の拳外伝"がマスコット人形に。
新キャラもふくめて10種類で登場!!
●サイズ:高さ5cm程度 ©SNK 1996

好評発売中

PLENTY TOUGH. SPORT プレンティタフスポーツグッズ
OP価格29,500円(80個入り)
スポーツファッションの人気ブランドから、オシャレなクレーン用景品がいっぱい登場！
©TOPWIN CORPORATION.

発売元 株式会社エス・エヌ・ケイ　※表示価格は消費税を含みません。※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガUSA社から ゲームワークス
MCAとの合弁会社まもなく

セガ社米国業務用子会社のセガUSA社とドリームワークスSKG社、MCA社の三社合弁による新会社名は「セガ・ゲームワークス社」となることが判明した。セガUSA社のアラン・ストーン社長が新会社の社長に就任し、MCA社副社長でMCAエンタープライゼス社長だったスキップ・ポール氏は新会社のCEO兼会長になる。

「セガ・ゲームワークス社」に関しては、昨年九月に三社が合弁会社を設立することで基本合意したとの発表があって以来（本紙第506号参照）、すでに半年が経過しようとしており、三月末にも正式発表が見込まれるところだ。その間、すでに決まっている新会社名などいくつかが小刻みに明らかにされている。

まず新会社は、これまでのセガUSA社が置かれてきたカリフォルニア州レッドウッドシティの本社ビル内に設けられ、セガUSA社の業務のほとんどがそっくり新会社に移される。

新会社はセガUSA社の業務用販売部門に加えて、LBE（ロケーション・ベースド・エンタテインメント）センターの開発、展開を担当することになる。これにスティーブン・スピルバーグ氏らのドリームワークスSKG社と米国娯楽大手のMCA社が加わり、強力なロケーション展開をすることになる。

「セガ・ゲームワークス社は世界で最も強力なコインオプ会社になる」とストーン社長は説明している、とのこと。

IAAPAが ホームページ開設
会員サービスを一層充実

遊園地関係業者の国際協会、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外、ジェフリー・トムプソン会長）は二月十五日、インターネットのホームページを開設したと発表した。アドレスは次のとおり。

http://www.iaapa.org

同協会では七十二ヵ国の四千以上もの会員に対し、機関誌「ファンワールド」や「ファミリーエンタテイメントセンター」などを通じて、会員向け広報活動を活発に行なっているが、協会自体が肥大化しているため、会員向けサービスが大まかになってきているきらいがある。今回のホームページ開設はそれを補うもので、会員サービスを充実させたことになる。

IAAPAのホームページは、まず協会としての活動を充実させるものとしてメンバーセンターなどを設けているほか、「ファンワールド」などに掲載される業界ニュースのページなどいくつかのページを開設するものとしている。

IAAPAのホームページ「IAAPAオンライン」の最初の画面から

で、公共的な意味合いの強いものとなっている。

業務用AMゲーム関係では昨年すでに、米国の技術者ランディー・フロム氏が「アミューズメント・インターナショナル・マガジン」としてホームページを開設している。（http://w3.thegroup.net/~aim/）このページには米欧の業界誌も参加しており、また主なTVゲームメーカーによるホームページにもリンクしている。

米国ACMEは 来年からASI
統合後10年で元の名称に

米国ACMEを主催してきたAAMAは三月九日、ACMEは十年間の成功を確認し九七年からASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）に改称することになった、と発表した。

ACMEは、八〇年以来のAOE（業界誌プレイメーター主催）と八四年以来のASI（AAMAの前身、AGMA主催）を統合、八六年からAAMA／プレイメーター共催としてスタート、数年前からAAMA単独主催になっていた（ACME96については次号で詳報の予定）。

ウィリアムズ社ピン 新作の「コンゴ」
人気SF映画をベースに

米国ウィリアムズ・エレクトロニクスゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から出荷された新作フリッパー「コンゴ」は、同名のSF映画をベースにしたもの。映画「コンゴ」は九五年夏、パラマウント映画社からリリースされた。

フリッパー「コンゴ」は映画「コンゴ」と同様、プレイヤーが灰色ゴリラや噴火に直面し、どこにあるか分からないダイヤモンド鉱床を発見するよう設計されている。このためハリウッドの制作チームやスターたちがフリッパーデザインに立ち会ったとのこと。ダイヤモンドを発見するには、GRAYをすべて点灯させた上で、CONGOをすべて点灯させなければならない。

Williams' pinball "Congo"

International Trade Show

Show	Date
Torremolinos'96 (Torremolinos, Spain)	Apr. 11-13
World of Entertainment (Prague, Czech)	May 2-4
AAE (Hong Kong)	May 8-9
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May 16-18
FER (Madrid, Spain)	May 22-24
TiLE'96 (Maastricht, Netherland)	Jun. 11-13
GTI (Taipei, Taiwan)	Jun.29-Jul.1
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Aug. 22-24
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Sep. 19-21
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28
World Gaming Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep.30-Oct.3
Interazar (Madrid, Spain)	Oct. 3-5
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 9-10
Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 9-12
VAN Expo (Amsterdam, Netherland)	Oct. 16-18
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20

タイトー欧州子会社 営業活動を停止
しかし「閉鎖」はしない

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）はこのほど、欧州子会社のタイトー・ヨーロッパ社（ロンドン）が今年一月に営業活動を停止したことを明らかにした。米国子会社のタイトー・アメリカ社も昨年秋に営業活動を止めているが、両子会社とも閉鎖せず維持するとのこと。

タイトー・ヨーロッパ社は八八年六月、ロンドンに設立した業務用販売会社。タイトー本社によると現地での販売業務は縮少傾向にあり、東京本社による輸出営業業務へと切り替えてきた、とのこと。

欧州の業界誌では、「タイトー・ヨーロッパ社が三月末付で閉鎖する」と報じているが、現地での直接の営業活動は停止しているものの、決して閉鎖するわけではない、とタイトー本社では説明している。

話題のマシン

「ST－V」のCG格闘ゲーム

2等身キャラで

セガ社「バーチャファイターキッズ」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、同社「ST－V」ソフトのCG格闘ゲーム「バーチャファイターキッズ」が、三月二十一日発売となった。

これは「バーチャファイター（VF）2」のキャラ十人を二等身にデフォルメし、子どもに親しみやすいキャラを使ったもので、画面上の文字も平仮名表記にしてある。

ゲーム内容は「VF2」での千種類を超える技をすべて継承しているが、キャラの体型がまったく違うため間合いやタイミングが微妙に異なり、動きのスピードも速くなっていることから一味違う攻撃が展開される。また顔の表情も豊かで喜怒哀楽がはっきり表現されているほか、ダッシュ時の土煙や攻撃を受けた時に飛び散る汗などの演出にも凝っている。

なお同ゲーム画面には大塚ベバレジ㈱の缶飲料「ジャワティ」の広告が入っている。従来機には看板や背景に広告表示したものがあるが、これは単に表示だけでなく、キャラが「ジャワティ」をアイテムに使ったり、飲み干して缶を前へ突き出すなど広告がゲームに直接絡んでいるのが特徴で、同社ではこれを〝バーチャ広告〟と呼んでいる。

基板標準価格二十四万七千五百円、カートリッジ十七万五千円。

バーチャファイターキッズ

ネオジオのドライブゲーム

路面設定が多彩

ビスコ「ネオ・ドリフトアウト」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）からTVドライブゲーム機「ネオ・ドリフトアウト」が、〝ネオジオ〟ソフトとして三月下旬発売となった。

これは「ドリフトアウト」シリーズ第三弾となるもので、前作をバージョンアップ。スピードが速くなると自動的に画面全体が縮小し、前方のコース状況をわかりやすくする機能、また直線コースでの自動方向修正機能、タイマー制によるチェックポイントの設定、障害物にぶつかっても簡単にコースに復帰できることなど、細部にわたり改良が加えられた。

八方向レバーと二つ（アクセルとブレーキ）のボタンを操作。ラリー車はインプレッサ、セリカ、ランサーの実在する自動車三タイプから選択。練習ステージの後、市街地、サバンナ、島、森林など六コースを走行。道路は舗装路、土道、雪道、凍結路、水たまりなど多彩で、土煙やジャンプ時の影、水しぶきなど細かい演出にも凝っている。チェックポイントでのタイムオーバーでゲーム終了。カセットOP価格七万八千円。

ネオ・ドリフトアウト

5種類の爪をセット

超小型クレーン

SNKから「ネオミニ」

ミニクレーン機「ネオミニ」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、三月中旬発売となった。

これは一人用コンパクトタイプで、本体は卓上型になっているが、オプションとしてスタンドも用意されており、設置場所を選ばない。またクレーンの爪はカプセル（四十五―七十五㍉対応）をつかむものや、菓子やキャンディーをつかむバケット型など計五種類がセットで付いており、景品に合わせて爪を簡単に交換できることなどが特徴。

操作は二つのボタンを使う。硬貨投入口は上部の右側にある。カラーは赤、ピンク、黄、緑、白、紫の六色。

本体の大きさは幅約四十九㌢、奥行五十二㌢、高さ七十八㌢で、重量は三十一㌔グラム。OP価格で二十九万八千円。オプションのスタンド（スチール製）は価格一万二千円だが、まとめて購入すれば割安になる。

ネオミニ

ボール投げアーケード機

回るカップ狙い

タスコ「レインボーグラス」

タスコ㈱（本社東京、上原義和社長）から、ボール投げのアーケードゲーム機「レインボーグラス」が三月上旬発売となった。

これは前方の円型回転台に並べられた六十数個のカップにボールを投げ入れ、得点を上げていくというカーニバルタイプのゲーム。

カップは三色あり、中心部分にある四つの赤いカップが五点、それを囲む十個の青いカップが三点、その外側に二重に並べられた黄色いカップ四十数個が一点となっている。手前に循環式で次々と出てくるボールを、タイマー内にどんどん投げて得点を重ねていき、一定得点以上で七十五㍉カプセル景品が払い出される。手前に払い出される景品の内容がわかる窓があり、その両側に残りタイマー数と得点がデジタル表示される。

タイマーとゲーム料金、景品払い出し得点設定などは切り替え可能。標準価格百十五万円。

レインボーグラス

話題のマシン

「F3」ソフト「バブルメモリーズ」

泡に閉じ込めて

タイトーからWMS「ジョニー・ニマニック」も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社「F3システム」第十三弾となる「バブルメモリーズ」が四月上旬発売となる。また米国ウィリアムズ社製フリッパー「ジョニー・ニマニック」が二月末に発売となった。

「バブルメモリーズ」はミニ怪獣の〝バブル〟と〝ボブル〟のキャラを使ったゲームの三作目となるもので、前二作はパズルゲームだが、これはコミカルアクションゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

階層状の固定画面で、キャラをジャンプさせながら移動させ、襲ってくる敵キャラをやっつけていく。敵キャラに大きな泡を吐いて飛ばし、泡の中に閉じ込めた後、角や背びれで泡を割ると敵キャラがダウンして消える。すべての敵をやっつけると一ステージクリアとなり、次のステージへと進む。全部で八十ステージ構成。うち水中ステージもあり、この時はジャンプボタンで水中を泳ぎ回る。二人同時プレイ、途中参加も可能。

ソフトカートリッジOP価格六万八千円。マザーボード九万八千円。ソフトと基板のセット価格は十五万六千円と割安になる。

「ジョニー・ニマニック」はSFアクションをテーマとしたもの。プランジャーはなく大きなボタンでボールを弾き出す。左右両側には通常のフリッパーボタンともう一つ青いボタンがあり、これでフィールド左奥に設置されたロボットの黒い手を動かし、ボールを一時つかむことができるのが特徴。

また一定のターゲットをヒットすると、高架レーンのゲートが一定時間開き、右側レーンから左側へとボールを運ぶことができる。このほかドットマトリクス画面と連動したゲーム展開など、多くのフィーチャーがある。標準価格七十万円。

バブルメモリーズ

ジョニー・ニマニック

リアルな選手キャラで

通信バスケット

コナミの「スラムダンク2」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）からTVバスケットボールゲーム「スラムダンク2」が三月二十一日発売となった。

これは前作のバージョンアップ版で、とくにグラフィックの面でCGレンダリングを使うなどきめ細かい画像になり、選手の動きも一段とリアルに表現されているのが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

基本的なゲーム内容は前作と同じ。レバーで矢印表示選手を移動させ、攻撃時はボタン二つでシュート、パス、リバウンド、守備の場合はシュートブロック、スチール、パスカットなどを行なう。もう一つのボタンは選手交替に使用。またレバーとの組合わせで〝ゴリラダンク〟や〝バックダンク〟などのダンクシュートは前作を継承している。

四人まで同時プレイ可能な通信機能付き。「システムGX」基板OP価格十九万八千円、サブ基板十万八千円。

スラムダンク 2

エレメカ「パックキャップ」

怪物避けて上へ

ナムコ「ワニワニパニック2」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、アーケードゲーム機「パックキャップ」と「ワニワニパニック2」の二機種が、いずれも三月中旬発売となった。

「パックキャップ」はTVゲーム「パックマン」のキャラを使い、迷路状画面をパックにデザインしたもの。ボックス内の下から上へ、プレートに乗せた景品カプセル（百五十㍉）を運ぶゲーム。円盤の端に付いたレバーを持って円盤を右（左）へ回転させると、カプセルが上昇（下降）する。途中で左から四匹のモンスターたちが左右へ動き、ランダムに槍で突いてカプセルを落とそうとするのをうまく避け、最上部まで運べばその景品が払い出される。タイマー制。価格七十五万円。

「ワニワニパニック2」は前作のデザインやサウンドを含め一新したバージョンアップ版で、ランダムに出てくる五匹のワニを備え付けのハンマーで叩いていくモグラ叩きタイプのゲーム機。

ワニはラップミュージックに乗ってリズミカルに顔を前へ出し、ゲーム進行とともに五匹全部が出てくるなど、だんだん難しくなっていく。また、ドットマトリクス画面でアニメやメッセージ、力量を評価するコメントなどを表示。ステレオ音響。大きさは前作とほぼ同じ。価格九十四万円。

パックキャップ

ワニワニパニック 2

知識人〈6〉

鎌先英太郎

渡辺一夫の敗戦日記から知識人についてふれているところを見てゆく。

五月二十三日　知識人は一人として何等の抗議もせず。祖国愛、勇気……そして知性の欠如。

六月十七日　空疎な内面生活の露呈＝知識人、小説のプラン

『ペンギンの島』のような枠

・知識人、自称知識人
（1左翼（浅薄な）
（2転向者
・ブルジョワ
・貴族　物質的快楽以外眼中にない連中
・国土　知識人・ブルジョワに対する極右反動
・軍人
・犠牲者　真の知識人たらんとする者
・戦争
・結論　最後に笑う者はよく笑う

六月十八日　日本にインテリありや？――なし。これぱかりのことも言えぬ悲しさ。相手になって貰うことすら出来ぬみぢめさ。

八月二十七日　米機凄い速力でとびまわる。

満洲国、フィリッピン、支那国民政府の解消。むしろ痛快なり。この痛快事の解説を弘く国民に知らせたい。憎むべきは、依然として軍部とその一派。慚愧すべきは、これに抗し得ざりし日本智識階級。

九月四日　米兵の暴行段々数を増す。左の記事正に我意を得たり。

九月四日附「読売新聞」社説「日本人の適応能力」の切抜きが貼り付けてあり、文中「多くの人々に触れ痛切に感じて淋しくなるのは、この大破局も案外国民の心に痕跡を残さずに、彼等が極めて器用にこれを通過して、簡単に適応を遂げているという事実である」「併しこの大轉回があまりに無反省に乗り切られ、右から左へ心の処理が行われるのを悲しく思うのだ。悲しいだけではない。それでは本当はいけないのである」「それも日本のインテリが戦いとった自由ではなく、敗戦によって轉がり込んだ自由だということを考えるべきではないか」の箇所に傍線。

一九四五年八月十五日に戦争は終っている。

翌一九四六年の日本の知識人の情況。

二月七日　これから日本がどうなるか判りませんし、あまり楽観も出来ませんが、智識人としての出発をした君のことですから、勿論、その責務をよく自覚して下さい。どうせ我々は肥料となる運命ですが、一輪でも美しい花の咲く可能性のあるところへ肥料としてまかれましょう。小生は君の山形生活を決して非難はしませんし、已むを得ぬこととも思いますし、暫らくの間君の思想の定着の為にはよい時期だとも思います。しかし、東京へ出て来て一旗（？）あげること（勉強し、正を助け邪を挫く努力をすること）も忘れないで下さい。但し、その為に君にどのくらい心労が多くなるかを思う時、怯まざるを得ません、もしお金が多少あったら、また母上の御賛成があったら、東京に小さな家を建てる為に、東京での生活再建の為に、全部お使いなさい。そして無一文になって勉強し働いてみてごらんなさい――とまで実は申したいのです。小生は月給百五十円であり、父のすねを嚙らねば生きてゆけぬ余裕ある人間です。しかし余裕ある人間なればこそ、こうした暴言的忠言（!?）を奉れるのであります。お判り下さい。

二月十九日　へばって二、三日臥床しました。もう大丈夫です。「ラスプーチン」の這入った小包だけは確かに二月十八日朝落手しました。お手数ばかりかけます。手相の本は差上げたつもりだったのですが、手許に戻ってくると、ほしくなりました。山形でハンコ屋開業、これはよいことです。東京のインテリの2／3は（ある先生も）ブローカーになっているのです。ハンコ屋は正業です。ブローカーは醜業です。研究室もようやく元通りになりかけました。小生が助手、小使、先生……皆兼ねます。学生が「研究室へ行けば楽しい」というようにしてやりたいと思い一心にやっています。御感心下さい!!

日本の敗戦直前の日記で渡辺一夫が嘆いていることは、終始一貫して今迄の日本の知識人のあまりにも何もやらずにきたことへの反省につきる。

時流が大きな流れを形成して滔々と流れだしてしまうと、もはやそちらへ流れるのはよくないということがはっきり分っていても、悪いと知りつつその間違った流れにまきこまれてしまうことになる。

本当はそういう流れが形成される前の段階で、絶えず微調整が可能な状態でコトが運ばれるのが勿論もっとも望ましい。しかし今の政府の予算その他、あるいはモンジュ、あるいは厚生省の問題をみていても、微調整が絶えず可能なようにさまざまな資料が公開されるようになってはいない。殆んどすべてのことが公開されないような状態でしかも最悪の選択が無責任に行われている。民主々義は公開を前提にしたルールであるのに前提が無視されていれば、民主々義は目隠しをされながら後から蹴られたり、前へ引きずり倒されたり散々な目に遭遇することになり、現にわが国では民主々義は満身創痍、殆んど機能しなくなっている。

知識人の酬われなさ加減についても、このところ大学の教員の著書の後書で、奥さんがパートタイマーその他で生活を支えてくれたことに対する謝辞が目立ってきているが、渡辺一夫のものを見ると敗戦直後から東大でも賃金だけでは生活が出来なかったようだ。経済的に自立出来ないようでは知識人の看板をあげるどころの話ではないという気もせぬではない。

APRIL 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.00
❷	3	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.05
3	2	リアルバウト餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Real Bout — Fatal Fury V (SNK)	6.81
❹	5	鉄拳　2バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.54
❺	—	アートオブファイティング龍虎の拳外伝（ＳＮＫネオジオ） Art of Fighting 3 (SNK)	6.45
❻	—	セクシーパロディウス（コナミ） Sexy Parodius (Konami)	6.42
7	4	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.33
❽	9	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	6.31
9	8	ファイティングバイパーズ（セガ社） Fighting Vipers (Sega)	6.08
10	6	Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ（カプコン） D&D Shadow Over Mystara (Capcom)	5.86
11	11	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.85
⓬	14	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	5.80
13	10	パズルボブル　２Ｘ（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	5.77
14	7	ソウルエッジ（ナムコ） Soul Edge (Namco)	5.76
15	13	パズルボブル　２（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	5.64
⓰	—	だい好キッス（コナミ） Dysukiss* (Konami)	5.60
⓱	—	流星雀士キララスター（ジャレコ） Mahjong Kirara Star* (Jaleco)	5.56
18	16	バトルガレッガ（エイティング／ライジング） Battle Garegga (Eighting/Raizing)	5.40
⓳	26	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.39
⓴	21	１９ＸＸ（カプコン） 19XX (Capcom)	5.35
21	19	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom)	5.32
22	12	進め！対戦ぱずるだま（コナミ） Let's Attack Crazy Cross (Konami)	5.29
23	15	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.25
24	18	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	5.21
25	22	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.12

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	タイムクライシス（DX／SD）（ナムコ） Time Crisis (DX/SD) (Namco)	8.22
2	1	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P) (Sega)	8.11
3	2	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	8.06
❹	—	エースドライバービクトリーカップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver — Victory Cup (SD/DX) (Namco)	7.25
5	3	バーチャコップ　２（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	7.00
6	5	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	6.85
7	4	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	6.75
8	7	マンクスＴＴ（DX）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	6.67
9	6	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	6.60
10	9	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	6.56
11	8	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.40
12	10	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.10
13	13	スポーツフィッシング　２（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	5.79
14	11	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	5.78
15	15	クイズドレミファグランプリ　２（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	5.64

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	5.50
2	1	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	5.10
3	2	ノーフィア（ウィリアムズ／タイトー） No Fear (Williams/Taito)	5.08
4	3	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.05
5	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.81
❷	3	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.67
❸	4	ラズマタッズ（アイマックス） Razzmatazz (Imax)	5.33
❹	5	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.78
❺	6	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.17

Sega Cuts "Saturn" Price To ¥20,000

The home video market was shaken by big news early in March. Sega Enterprises announced on March 7 that it will ship the new model of the 32-bit "Saturn" at the retail price of ¥20,000, which is ¥15,000 cheaper than the conventional model. Meanwhile, Sony Computer Entertainment (SCE) announced on the same day that it will continue to ship the 32-bit "Play Station" at the present retail price of ¥24,800 but with the controller and memory card (equivalent to about ¥4,500) added on. These accessories have so far been optional.

Both Sega and Sony are using the powerful price weapon to take the initiative from Nintendo, with the latter planning to ship the 64-bit "Ultra 64" ("Nintendo 64" in Japan). On March 8, however, Nintendo announced that it would postpone shipment of "Ultra 64" to June 23. Until at least June therefore, Sega and Sony are sure to take further share away from Nintendo.

According to Sega, between November 1994 and December 1995, 2.2 million sets of "Saturn" werre shipped, and cumulative shipments are expected

Sega's New "Saturn"

to reach 2.5 million sets by March 1996. Sega carried out the model change in view of the expanded user base, keeping the basic functions intact. This gave rise to an entirely new design and a significant cost decrease. As a result, it succeeded in decreasing the retail price by about 42% from ¥34,800 to ¥20,000. Users had complained that "Saturn" was more expensive than "Play Station" but with this problem out of the way, Sega will have a significant advantage over Sony in all respects including marketing.

Since December 1994 Sony has shipped more than 2 million sets of "Play Station" at the market price of about ¥25,000. Sony has an open-price policy. With the current addition of accessories priced at about ¥4,500, Sony has effected a price decrease of ¥4,500 in real terms. The cost decrease at this level is said to be an upper limit.

With Square Soft, one of Nintendo's strongest third-party software houses, deciding to join Sony's line as a third party, Sony achieved a significant competitive advantage. It is likely that the software competition between Sega and Sony involving their respective third parties will continue to intensify for the time being. From the side of coin-op video makers, Data East, Jaleco and SNK have participated in the development of consumer games for "Saturn", while Konami and Namco have participated in development for "Play Station". Capcom and Taito have participated in both. They thus find themselves in a complicated situation.

According to Nintendo, the latest postponement of "Ultra 64's" shipment is for the following reasons: (1) The company is not yet prepared for mass production of CPU chips; (2) It will take time to develop the first software "Super Mario 64". However, since NEC, which is Nintendo's chip supplier, says it is ready to supply enough, it refutes Nintendo's explanation. It appears therefore that the main reason is a delay in software development for "Ultra 64".

Video System Moves Office

Video System Co., Ltd., Kyoto, moved its head office on March 18, because the former head office building (owned by the company) had become too small. In order to integrate the development division which was scattered between five locations in Kyoto, the company was looking for a larger building. The new office space (about 1,500 m^2) is the 7th floor of a leased building, to which most of the old facilities have been moved. However, the old head office building is also used.

Video System Co., Ltd.
4-7, Kyoto Research Park
Science Center Bldg.,
1, Awatacho, Chudoji,
Simogyo-ku, Kyoto 600
phone 81-75-323-0023

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Taito Europe Suspends Its Operations

Taito Corp., Tokyo, has announced recently that its European subsidiary, Taito Europe Corp., London, suspended its operations in January. However, like Taito America Corp., IL, which suspended operations last autumn without completely closing the office, it will continue to maintain the European office.

Taito Europe was the center of the company's coin-op sales after being established in June 1988. However, according to Taito, its coin-op sales in Europe have continued to shrink year after year, and for the last few years, sales have gradually shifted to the exports through the overseas department in Tokyo. The rumor that "Taito Europe will close at the end of March 1996" is not true, the company explains.

Tecmo Revises Forecast Down

Tecmo Ltd., Tokyo, announced a downward revision of its financial results on March 8. As a result, it appears certain that it will register a loss for the second year in a row (both consolidated and non-consolidated). This is due to the fact that, as in the preceding year, it must add a loss incurred by its American subsidiary. The final deficit is likely to be smaller than in the preceding term.

A post-revision forecast of non-consolidated results shows ¥7,000 million in revenue, up 15.6% over the preceding year, showing no significant change from the forecast made in November 1995. As regards the net income, however, a decifit of ¥750 million (vs ¥50 million of credit in the preceding forecast) is anticipated.

In the post-revision forecast of consolidated results, although a 14.5% increase in revenue over the preceding year is predicted, the final income is estimated to register a deficit of ¥780 million (vs the ¥50 million profit of the preceding forecast). Thus, it is certain that Tecmo will register a loss for the second year in a row (the net loss for the term ended march 1995 was ¥1,104 million).

The company explains that, although the coin-op division enjoyed relatively favorable results, the home video division performance was poor.

Joint Venture USJ Set Up

A joint venture company, USJ Co., Ltd., Osaka, which will proceed with construction of the theme park "Universal Studio Japan" (USJ) to be opened in 2001 in Osaka, was inaugurated on March 13. The planning company, Osaka Universal Planning Co., established in December 1994, was renamed and the capital increased to ¥4,000 million. The capital will be further increased to ¥40,000 million by the opening five years later.

The main stockholders are Osaka City (25%), Sumitomo Metal (landowner 10%), Universal Studio Entertainment Japan Investment Co. (5%), Sumitomo Corp., Hitachi Shipbuilding (5%), and 32 other companies (2.5 ~ 0.25% each).

Through an investment of about ¥160,000 million in the Osaka Bay Area (about 54 ha), USJ will construct a theme park comparable to Universal Studio Hollywood/Florida. Challenging Tokyo Disneyland which attracts the world's largest number of amusement park guests, it is a major project under the leadership of Osaka City.

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
今度のアワはでっかいぞ!!
実写取り込みの美しいグラフィック、でかアワ攻撃や新アイテムなど、前作をはるかにしのぐスケールでお届けします。
バブルシリーズ待望の最新作登場!
Bubble Memories
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III
バブルメモリーズ
TG
AOUアミューズメントエキスポ話題作
かつてない驚異の空中戦!
戦慄のサイキックバトル発動!!
●超能力を駆使した対戦と、空中戦が繰り出す浮遊感が新しい。
TAITO FX-1
●全8ステージ、8セレクトキャラ。(共にシークレットステージ・キャラあり)
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE
TG
集客効果絶大!
19インチタッチパネルで操作性、見やすさUP!
ウィニング・ギャロップ
Winning Gallop
●「障害レース」や2ヵ所のゲートを使用し、短・中・長距離レースを実現!●CCDカメラを通して、メインモニターにプレイヤーを映し出す演出も用意。●無軌道走行、12レースごとに走行方向を右回り、左回りと反転。
遊びを超えた、迫力と興奮!
GM
■寸法/W4,900×D3,100×H2,225(mm)■重量/1,800kg■消費電力/3,300W, AC100V■梱包寸法 / MAINCABINET(フィールド):W 3,700×D 1,950×H 1,050(mm) REAR CABINET(プロジェクター一式):W 2,550×D 1,920×H 1,400(mm) ROOF(プロジェクター上アンドン):W1,300×D650×H 2,550(mm) TERMINAL CABINET(一組2セット・計6ヶ):W 1,200×D 920×H 800(mm)
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。
STEEPLE CHASE
気分爽快!
フライトシミュレーション
■寸法/W950×D1,614×H1,920(mm)
■重量/160kg
GM
LANDING GEAR
ランディングギア
あのピエロワールド2に、1番人気の『的当てゲーム』が入って、さらに高インカムだ!!
シリーズ人気ナンバー1の「的当てゲーム」
■寸法/W1,766×D1,134×H1,949 (mm)
■重量/320kg
GM
ピエロワールド2・II
お見せします!
もう一人のあなた!!
■寸法/W880×D1,775×H 1,978 (mm)
GM
シンデレラマジック
大・大人気ストレイシープ完売御礼
STRAY SHEEP
●ストレイシープ ミニ●
©フジテレビ/ROBOT
■サイズ/10~15㎝前後・90個入り
こだわりのシリーズ第2弾!
●ワールドキャット2●
■サイズ/18~20㎝前後・70個入り
株式会社タイトー®
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
© TAITO CORP.1996
GM販売部 〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部 〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-1251
本社 〒102東京都千代田区平河町2-5-3 TEL(03)3222-4808 FAX(03)3262-0299